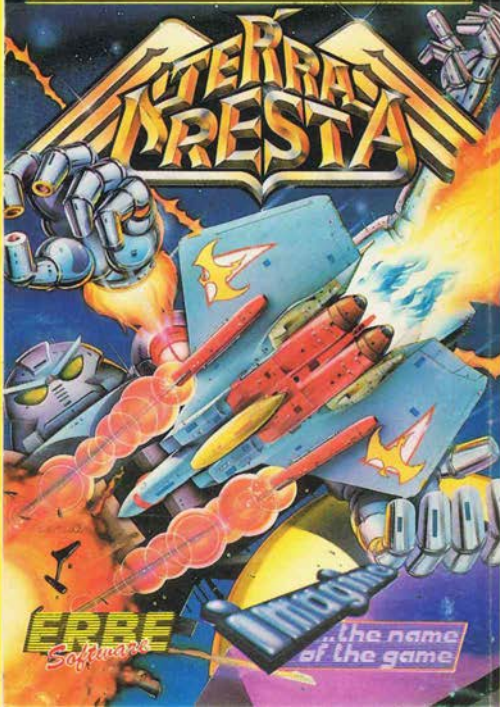


C O M M O D O R E

COMMODORE

TERRA CRESTA

EPSON
Software



TERRA CRESTA COMMODORE

CARGA

Pulsa las teclas SHIFT y RUN/STOP simultáneamente y luego PLÁY en el reproductor.

EL JUEGO

Eres el capitán del Terra Cresta. Vuela en tu nave por encima de la superficie del planeta. Elimina las formas alienígenas, cohetes, misiles y estructuras que intentan cerrarte el camino. Vigila las torres numeradas, que deberás destruir para conseguir nuevas piezas de tu nave y pasar a la modalidad «Formation». Según consigues más piezas, aumentará tu potencia de disparo. Al final de cada fase aparecerá un robot al azar. En la tercera fase, la única manera de destruir el robot será si estás en tu formación máxima: Terra Cresta.

La crítica ha dicho: "Es el mejor juego de naves espaciales que hemos visto en los últimos meses. El deslizamiento de las naves en la pantalla es sorprendente, así como la rapidez del juego. Si te gustan los programas de acción y habilidad, Terra Cresta es tu juego." (CRASH, Febrero 1987.)



CONTROLES

El joystick debe ser enchufado en el Portal 2.



DISPARO: Botón de disparo TRANSFORMACION: Espaciador.

PUNTUACION

El centro de la pantalla muestra la puntuación actual, la parte derecha el número de vidas que te quedan y el número de transformaciones aparece en la parte izquierda superior. Se consiguen puntos por cada alienígena destruido, según el grado de dificultad, y luego bonificaciones a los 50.000 puntos, y cada 70.000 puntos a partir de 50.000. Tienes tres oportunidades

para transformar tu nave en convoy, cada vez que recojas otra parte de la nave.

SUGERENCIAS

- * Dispara a las torres numeradas cuando parpadean, para coger nuevas piezas de tu nave.

- * No te pares nunca, ya que los misiles enemigos tienen un sistema de búsqueda automático. Pararse equivale a morir.

- * Evita en lo posible los bordes de la pantalla. Pueden aparecer enemigos por cualquier parte.

- * Utiliza la modalidad de transformación con cuidado. Algunos enemigos sólo pueden ser destruidos de esta manera, pero sólo tienes tres oportunidades.

- * Los monstruos prehistóricos dan mayor puntuación cuando los destruyes, pero son más peligrosos; ¡ten cuidado!

© 1986 Imagine Software (1984) Ltd.

Prohibida la reproducción, transmisión, alquiler o préstamo de este programa sin la autorización expresa de ERBE Software, S. A.

ERBE SOFTWARE, S. A.
Núñez Morgado, 11 - 28036 Madrid